

## 芸術とメディア(その1)

著者	大関 慎, 永野 光一, 千里 政文
雑誌名	北海道女子大学短期大学部研究紀要
巻	35
ページ	303-306
発行年	1998
URL	<a href="http://id.nii.ac.jp/1136/00000956/">http://id.nii.ac.jp/1136/00000956/</a>

## 芸術とメディア（その 1）

### Art and Media (1)

大 関	慎 永	野 光	一 千	里 政	文
Shin	OHZEKI	Kohichi	NAGANO	Masafumi	CHISATO

### I は じ め に

マルチメディアという言葉が、連日のようにマスコミに登場している。21 世紀の基幹産業は間違いなくマルチメディアだという声が高い。音や映像などを駆使するマルチメディアの特長は、従来のコンピュータ応用技術とちがって、理性というより感性に直接うったえかける点である。今までのように単に読んだり、聞いたりするのとは大きく違って、印象に残りやすく、従って情報伝達の効率、教育効果、宣伝効果は格段とよくなるだろう。

情報技術の革新とともに、メディアの多様化が進み、映画、アニメーション、CG（コンピュータ・グラフィックス）など、様々な映像・音響芸術が誕生してきた。これらの芸術メディアは、文化・芸術の創造的活動の手段として、21 世紀の我が国の芸術の中心の一つとして発展していくことが期待されている。本稿では、CG（コンピュータ・グラフィックス）利用の現状を中心に、21 世紀に向けた新しいメディアを利用した芸術のあり方を考察する。

### II 新しいメディアを利用した芸術

デジタル技術の発展により、コンピュータ・グラフィックス、バーチャルリアリティ（仮想現実）など、新たな芸術表現の形式が生まれてきた。これらは、従来できなかった新しい創造活動を可能にするものであり、既存の芸術分野に大きなインパクトを与え、その水準の向上に資するだけでなく、異分野が融合した芸術、さらには全く新しい芸術の創造を促す牽引力として、その一層の発展が期待されている。

また、インターネット、DVD などの新しいメディアの登場、デジタル通信衛星、ケーブルテレビなどによるデジタル多チャンネル放送の展開など、多メディア・多チャンネル化が急速に進んでいる。このようにメディアやチャンネルが急激に増加する中で、その上を流れる優れたコンテンツの不足が指摘されており、とりわけコンテンツとしてニーズが大きい映画、アニメーション、コンピュータ・グラフィックスなどの映像・音響芸術を充実させていくことが急務となっている。

新しいメディアを利用した芸術は、近年、インターネット、衛星放送などの登場により、容易に国境を飛び越え、国際的にも大きな影響を与えるようになってきた。ハリウッド映画の世界的進出など文化を巡る国際競争が激化する中で、我が国を代表する新しい文化として水準の

高い新しいメディアを利用した芸術の創造および発信を図っていくことが大きな課題になっている。

### 1. デジタル芸術

#### (1) コンピュータ・グラフィックス

コンピュータ・グラフィックス（CG）は、従来の実写や描画では実現不可能な映像を表現できる「第三の映像メディア」である。最近では、コマーシャル、TV番組、映画などでもリアリティのあるコンピュータ・グラフィックスの画像や動画像を目にする機会も増えている。CGにより番組制作の費用を安くおさえられることや、現実には存在しないものまでも再現できることが可能であるといったことから今後のデジタル芸術の重要な技術の1つであろう。CGを利用してどのようなことに応用できるかをまとめると以下ようになる。

- ① **バーチャルリアリティ**：すでに遊園地などのアトラクションにもあるように、実際にはスリルや危険をとまなう状況を疑似体験することも可能である。そういう意味では映画との融合も見られる。
- ② **サイエンティフィックビジュアライゼーション・各種シミュレーション**：物理、科学などの結果を視覚化する。また、ドライブシミュレーションや手術のシミュレーションなど、CGを利用した教育などにも利用できる。モンタージュや骨格からの復元作業にも利用できる。
- ③ **ゲーム**
- ④ **設計・デザイン・商品開発**：商品デザインや服飾、髪形のデザインなど。従来はスケッチなどでおこなっていたわけであるが、よりリアルにイメージを与えることができる。
- ⑤ **番組制作・映画製作・立体アニメ**：すでに多くの映画やTV番組でおなじみである。インパクトのある映像を作り出している。
- ⑥ **プレゼンテーション**
- ⑦ **歴史的建造物などの再現**：遺跡や過去の建造物を復元し、その中を自由に動き回るといったことができる。
- ⑧ **環境シミュレーション**：都市計画や環境シミュレーションを始めとし、室内のインテリア、建物の完成図などに応用されている。
- ⑨ **アート**
- ⑩ **GUI (Graphical User Interface)**
- ⑪ **その他**：電子美術館、電子博物館、電子図書館、電子絵本、立体地図など。

コンピュータ・グラフィックスのこのような特質は、既存の芸術に大きなインパクトを与え、その水準の向上に資するだけでなく、異分野が融合した芸術、さらには全く新しい芸術の創造を促するものとして一層の発展が期待されている。

一昨年、世界的に大ヒットした「トイストーリー」は、全編コンピュータ・グラフィックスで製作されており、コンピュータ・グラフィックスが魅力的な芸術創造を可能にする豊かな表

現技術であることが実証された。

## (2) アニメーション

アニメーションは、子供向けの娯楽作品として成長してきたが、テンポの速いストーリー展開、魅力的なキャラクターの設定、きめ細かい画面づくりなどにより、芸術性を高めてきている。アニメーション映画は、邦画興行収入、観客動員数の上位にランクされ、テレビアニメも高視聴率をあげているほか、作品に関係する出版物やゲーム、キャラクター商品が発売されるなど2次的利用も盛んであり、それらは海外でも広く受け入れられている。

さらにデジタル技術を応用した新しい作品も登場してきており、アニメーションはマルチメディア時代のコンテンツの中心の一つとして、一層の発展が期待されている。

## (3) 映画

平成8年11月の総理府の文化に関する世論調査によると、鑑賞を希望する芸術分野として映画を挙げたものは、40.7%に上る。これは、音楽の40.8%に次ぐものであり、美術の21.5%、文芸の5.3%を大幅に上回っている。

このように、映画は、多くの国民に支持され、夢を与え、親しまれている総合芸術であり、多メディア・多チャンネル時代にあって、コンテンツとしての価値が再認識されている。また、映画は、誕生以来100年を経過しており、様々な映像製作上のノウハウや人材を蓄積しており、近年のハリウッド映画に見られるような最先端の技術の実験場としての役割も果たしている。しかし、邦画についてはマルチメディア時代の芸術振興の牽引力として、その振興を図ることが必要であろう。

# III 新しいメディアを利用した芸術振興のための施策

文化庁文化政策推進会議マルチメディア映像・音響芸術懇談会では、新しいメディア芸術の振興を図るために、豊かな感性と多彩な表現技術を有し、新しいメディアを利用した芸術の先端を切り拓くことができるような人材の育成が最も重要だとし、以下のような施策・支援を検討している。

## 1. 創造性豊かな人材の育成・発表の場の提供

- (1) 芸術家の養成研修
- (2) 発表の場の提供、顕彰
- (3) 基礎的な教育の充実

## 2. 創造活動への支援

- (1) 新しいメディア芸術への支援
  - ① 独創的な企画・構想への支援
  - ② 情報提供による支援
- (2) 映画芸術への支援
- (3) 創作者の権利（著作権）の保護と権利書理システムの整備

### 3. 貴重な作品の保存と活用

## IV お わ り に

「ひとが他人に伝えたいことを表現する手段」が「メディア」の意味の一つである。身振り・音声は人間生来そなわった基本的メディアであるが、歴史を振り返ると、時代とともに色々なメディアの誕生があったことが分かる。文字というメディアの発明で、人間は意思や事実などの情報を記録できるようになった。印刷物の発明で、文字や絵による記録を、それまでとは桁違いにたくさんの人々に渡すことができるようになった。録音（蓄音機）の発明で、限られた人々だけが味わうことができた音楽を、一般大衆も楽しめるようになった。また、電波というメディアの普及により大衆が、広く文化を享受できるマスメディア時代が到来した。このように、人間は新しいメディアを発明するたびに、そのメディアを新しい創造的な表現手段として利用することを考え、文化・芸術のジャンルを増やしてきたのである。従来マルチメディアというと、意思や情報の伝達手段としての面が強調され気味であった気がする。しかし、歴史上先行した各種メディアと同様に、マルチメディアが文化・芸術の創造的な表現手段として利用され、その結果、新しい文化・芸術のジャンルを生む可能性を秘めていることにも注目すべきである。

われわれは、新しいメディアを利用することによって、誰もが自己表現のために創造的活動を営み、日々の生活を豊かにエンjoyできるようになると信じている。

## 参 考 文 献

- 1) 浅田彰『科学と芸術の対話』NTT出版 1998. 3
- 2) 泉博史『メディア・ニュー・ジェネレーション』毎日コミュニケーションズ 1997. 10
- 3) 武邑光裕『メディアの遺伝子—デジタル・ゲノムの行方』昭和堂 1998. 5
- 4) 西垣通『マルチメディア』岩波新書 1994. 6
- 5) 江崎伴雄『マルチメディアとは何か～コンピュータの進化と最新利用』日本生産性本部 1993. 10
- 6) 松本紳『マルチメディアビギナーズテキスト』東京電機大学出版局 1997. 5